

```
#
# Bernhard Dietrich (6256800), Lars Fernhomberg (6256030), Sebastian Knieburg (6257120) Gruppe 6
#
# Abfrage des geheimen Passwortes (dieser unpräzise Kommentar war da schon, ich würde mal eher sagen, wir weisen
# der Lustigen Variable 'magicword' unsere mindestens genauso lustige Zeichenfolge 'geheim' zu)
magicword = 'geheim'
# Es wird eine lustige Eingabe von der Tastatur abgefragt
guessnum = input("How many guesses do you want? ")
# Wenn die lustige Nummer größer 5 ist...
if guessnum > 5:
    # dann wird die lustige Nummer 5
    guessnum = 5
    # Es wird ein lustiger Text ausgegeben
    print "We're using the maximum of five guesses."
# Die lustige Variable i wird auf 0 gesetzt
i = 0
# So lange die lustige Variable i kleiner ist als die lustige Nummer...
while i < guessnum:
    # Die lustige Variable i wird um 1 erhöht
    i = i + 1
    # Der lustige User darf ein Wort eingeben...
    userinp = raw_input("What's the magic word? ")
    # Das Wort was der lustige User eingegeben hat wird lustig ausgegeben
    print "You guessed " + userinp + "."
    # Wenn der lustige User hat das lustige Wort erraten hat...
    if userinp == magicword:
        print "You guessed correctly."
        # Wir brechen das lustige Programm einfach ab, weil der kluge User das gemeine Wort erraten hat
        break
    # ... wenn der User dumm war und das Wort nicht erraten hat...
    else:
        # Wir sagen dem dummen User, dass er das lustige Wort nicht erraten hat
        print "Guess number " + str(i) + " was incorrect."
# Wir sagen dem User was das lustige Wort gewesen wäre
print("The magic word was '" + magicword + "'.")

# b)
# Wenn man den lustigen Operator ändert, läuft die lustige Schleife natürlich lustig wie sie ist einmal mehr.
# Der lustige Benutzer hat dann natürlich einen lustigen Versuch mehr.
```

```
# c)
# NameError: name 'magicword' is not defined
# Wir können die lustige Variable 'magicword' unglücklicherweise nicht abfragen, weil wir sie ja jetzt gemeinlicherweise
# nicht mehr definiert haben (vgl. böse Fehlermeldung)
# Variablen werden in Python definiert indem man ihnen einen Anfangswert zuweist.

# d)
# Die lustige Programmiersprache Python verwendet keine Klammerung um Blöcke festzulegen, sondern nimmt die Einrückung
# auch für logische Zusammenhänge. Durch die andere Einrückung gehört das lustige print Statement dann in die lustige
while
# Schleife. Statt Klammern die Einrückung für die Programmlogik zur Rate zu ziehen, kann böse Folgen haben,
# eine versehentlich falsche Einrückung kann zur Folge haben, dass das Programm anders abläuft.
# In diesem Fall wird das lustige geheime Wort verraten, so dass auch ganz böse Leute es erraten können.
```